

Aの魔法陣Ver4／サプリメント刀剣乱舞(仮)

「審神者サミット」

■この文章は

Aの魔法陣サプリメント「[刀剣乱舞\(仮\)](#)」はPCを刀剣男士で遊ぶためのサプリメントですが、審神者をやりたい！という声があるようなので、審神者をPCにして遊ぶ追加ルールおよび遊ぶためのセッティングを用意したものです。

遊ぶためにはAの魔法陣NextGeneration(4版)ルールブックを使用します。

■概要

「刀剣乱舞」の世界を舞台に審神者PCを作成し、近侍を連れて審神者たちの会合「審神者サミット」に出席してもらいます。

親善試合で腕を競ったり、ダンスパーティーで社交の場に出たり…。

だが、歴史修正主義者たちが、審神者をまとめて始末できる好機を見逃すわけがない！

迫りくる危機にどう対抗するのか！？

■PCの作成

公式サプリメント「ファミリーゲーム」

http://www.enterbrain.co.jp/hobby/trpg/Amaho/pdf/supplements_sheet11.html

サプリメント「刀剣乱舞(仮)」by戯言屋さん

http://zaregotobeya.onmitsu.jp/a-maho_tourabu.html

をもとにパワー11～15まで成功要素を決定し、審神者を作成してください。

[ファミリーゲーム](#)の各表から選択しても、自分で表にない内容を考えても構いません。

動物などの人外審神者は、SDの許可があれば可能とします。

(基本的にほかのPCとコミュニケーションが取れて、協調する姿勢があるなら特に問題は起きないと思いますが、難しいと判断したならSDは勇気をもって却下すべきです)

パワー11:(家族の位置づけ)※本丸での審神者の扱い

パワー12:(見た目)

パワー13:(性格)

パワー14:(仕事)※審神者になる前の職業

パワー15:(近侍)

パワー15には、任意の刀剣男士の名前を入れます。設定的には、ここで指定したキャラクターが審神者であるPCの近侍を務め、今回のサミットに同行する刀剣男士になります。

例)パワー15:へし切長谷部

近侍かぶりについては原作の設定上十分ありうることです。Aの魔法陣Ver4では「同一名成功要素の複数登録」は禁止されていますので、たとえば「A本丸の長谷部」と「B本丸の長谷部」、という感じで区別できるように成功要素名を変えて登録したうえで、許可してもいいと思います。

こちら、ハンドリングが難しいと思ったならSDは勇気をもって却下しましょう。

(おまけ)近侍を誰にするか迷ったら、こちらのランダム刀剣男士表も使ってみよう！

http://tools.ao-works.net/aoringo_dice_roll_bank/page.php?n=12

■PCの成長

成長はおもに近侍である刀剣男士がパワーアップしていく形になります。

性格とか技能とか交友関係とか持ち物とか。

例)社畜長谷部、生真面目な長谷部、24時間戦える長谷部、長谷部のお守り、長谷部の真剣必殺、○○と仲のいい長谷部...など

ただし、成功要素に人物名を書いても、審神者サミットには近侍しか連れてこれられないため、その人物を今回のセッション内に登場させられるわけではありません。

提出には回想シーンでこういうやり取りがあった、とか、こういう影響を受けている、などの説得力のある説明を入れる必要があります。

例)燭台切光忠と仲がよく、料理を教えてもらっているので料理の心得がある

(選択ルール:審神者の成長について) 2015/09/29追加

このサプリでは基本的に成長で新しく獲得されるのは近侍の成功要素になりますが、審神者のほうを成長させたい人もいるかもしれません。

この選択ルールでは、成長処理の際に、パワー14から枝分かれする形で審神者に属する成長要素の登録を可能とします(下記参照)。

パワー14:(仕事)→パワー15(審神者の成功要素)

パワー15:(近侍)

次以降の成長では、新しい成功要素を追加する際に審神者の能力を伸ばすか、近侍の能力を伸ばすか選択していくツリー方式になります。

もちろん、1回の成長で追加できる成功要素はどちらか1つだけです。審神者と近侍で1個ずつ成功要素が取れるようになるわけではありませんので注意。

デメリットとしては、近侍のみを成長させているPCより、強いパワーが手に入りにくくなることがあげられます。そのかわりに審神者と近侍を両方動かせるようになるので、よりつぶしがきくようになるという考え方もあるでしょう。

このルールを採用するかどうかは、SDとプレイヤーが話し合ってください。

■セッションの舞台～審神者サミットについて

ゲーム本編には全く登場しないオリジナル設定。

定期的に審神者が集まり、数日間にわたって歴史修正主義者の動向について報告したり、有効な鍛刀レシピや本丸運営のノウハウなどの情報交換をしたり、今後の作戦展開について相談したりする会合。[青江ファイト](#)の開催が決定されたのもここである。

会期中は会場周辺で様々な歓迎イベントや交流会なども開かれ、さながらお祭りのような賑わいとなる。

宿泊施設の都合上、各審神者は身辺警護として近侍を1名だけ連れて行くことが認められている。

開催場所については「国際会議場みたいな大きな施設、周辺に宿泊施設やレストランがある」くらいのぼんやりしたイメージしかないなので、細かいところはプレイヤーが相談して好きに決めてよい。なお、原作で審神者たちが元いた時代は2205年だけどあまり細かいことは考えないで現在に近いイメージでいいと思う。

■セッションデータ(案)

M1*出席者同士で自己紹介をする:難易 PC人数×10

M2*親善試合に近侍を出場させて勝利する:難易 PC人数×20

特記事項:PCたちはチームを組んで参加とする。

M3*懇親会でかくし芸を披露する:難易 PC人数×40

演目は話し合って決めること。

M4*襲撃者を撃退する:難易 PC人数×60

■第1回審神者サミット(プレイログ)

http://tools.ao-works.net/aoringo_chat_bank/page.php?n=67

■キャラクターシート(コピーして使用すること)

-1-----

Aの魔法陣ver4 NextGeneration サプリ「刀剣乱舞(仮)」キャラシート
(SD名:、開催日: / /)

PL名:

PC名: 性別: / 年齢: / 職業: 審神者

●成功要素

【 :パワー11】(家族の位置づけ)※本丸での審神者の扱い

【 :パワー12】(見た目)

【 :パワー13】(性格)

【 :パワー14】(仕事)※審神者になる前の職業

【 :パワー15】(近侍)

●PC設定

●近侍との関係

●近侍リアクション表(1～6を埋めておいて、近侍の言動に困ったときに1d6で反応を決めよう！)

1:

2:

3:

4:

5:

6:

-1-----